NES-XZ-FAH-1

Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark

NINTENDO WORLD CUP™★

FOUR PLAYER GAME 4 JUSQU'À QUATRE JOUEURS

MODE D'EMPLOI
HANDLEIDING

Ⓣ

Ce sceau est votre assurance que Nintendo a approuvé ce produit et qu'il est conforme aux normes d'excellence en matière de fabrication, de fiabilité et surtout, de qualité. Recherchez ce sceau lorsque vous achetez des jeux et des accessoires pour assurer la compatibilité avec votre Système de Jeu Nintendo.

ATTENTION

1) Ceci est un jeu de haute précision. Il ne devrait pas être laissé dans des endroits à températures extrêmes. Éviter de le cogner, de le laisser tomber. Ne pas le démonter.
2) Éviter de toucher aux connecteurs, de les mouiller ou de les salir.
3) Ne pas nettoyer avec du benzène, du diluant de peinture, de l'alcool ou tout autre solvant de la sorte.
4) Ranger la cartouche de jeu dans sa pochette protectrice après usage.
5) Toujours vérifier que le connecteur latéral de la cartouche de jeu n'est pas obstrué par des corps étrangers avant d'insérer cette dernière dans la console.

N.B.:
Dans le but d'améliorer le produit, les spécifications et le design du système de jeu Nintendo sont sujets à changement sans préavis.

⚠ ATTENTION ⚠

A NE PAS UTILISER SUR UN RETROPROJECTEUR OU TELEPROJECTEUR

Ne branchez pas votre console Nintendo Entertainment System (NES) sur un télé ou rétroprojecteur. L'écran de projection pourrait être détérioré de façon permanente notamment si la scène à l'écran est immobile. Des dégâts similaires peuvent se produire si vous mettez votre jeu sur Pause. Nintendo décline toute responsabilité si vous utilisez une console Nintendo avec un rétroprojecteur. Cette situation n'est pas due à un défaut de la console Nintendo ou des logiciels NES. Toute image fixe ou répétée causerait les mêmes dégâts. Ayez l'obligeance de contacter votre fabricant ou revendeur de TV pour plus de détails.

Merci d'avoir choisi la cartouche Nintendo World Cup™ ★ pour votre Nintendo Entertainment System™

Veuillez lire attentivement ce manuel pour tirer le maximum de satisfaction de votre nouveau jeu et conservez-le pour vous y reporter ultérieurement.

TABLE DES MATIÈRES

RENCONTRE DE COUPE DU MONDE! 4
UTILISATION DES COMMANDES 5
SÉLECTION DE JEU 7
SÉLECTION D'ÉQUIPE ET DE JOUEUR 9
PLANIFIEZ VOTRE STRATÉGIE 10
COMMENT JOUER 13
MOTS DE PASSE 16
RENCONTRES À 2, 3 OU 4 JOUEURS (MODE MATCH) 17

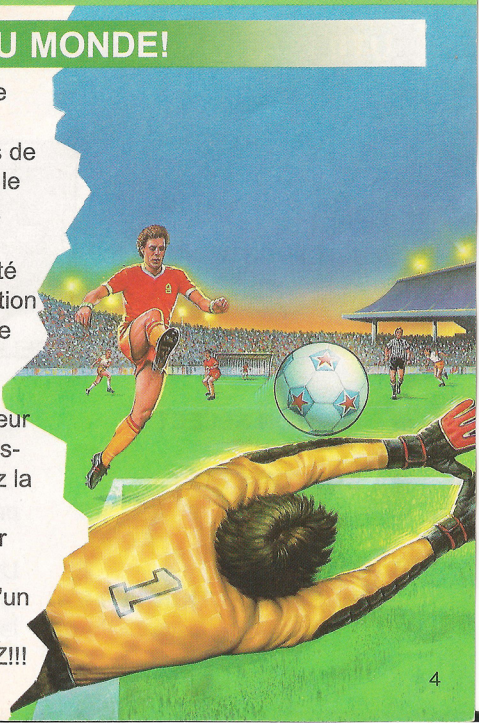
™ et ® sont des marques déposées de Nintendo Co., Ltd.
© 1990 Nintendo Co., Ltd.
★ © 1990 Technos Japan Corp.
Licensed exclusively to Nintendo Co.,Ltd.

RENCONTRE DE COUPE DU MONDE!

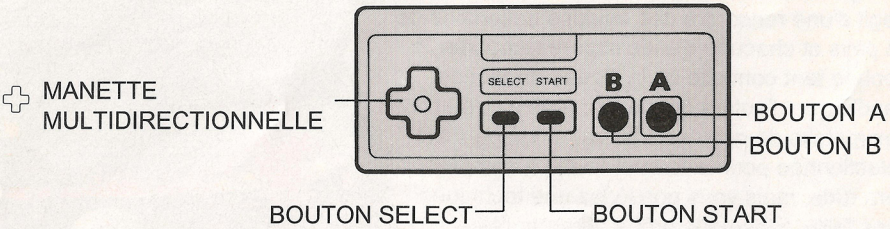
Le tournoi de la Coupe du Monde constitue le plus grand événement sportif international. Il s'agit d'une rencontre des équipes nationales de 13 pays et chacune d'elles espère remporter le trophée tant convoité de la Coupe du Monde. Tandis que d'autres ont vu leur rêve s'arrêter aux matchs de qualification, votre équipe a été sélectionnée pour le tournoi final. La compétition sera rude, mais vous possédez une technique sans faille. Etes-vous prêt à affronter l'élite mondiale et à remporter la victoire?

Choisissez les meilleurs joueurs (chaque joueur a ses propres aptitudes et points forts), définissez les conditions de votre terrain, et planifiez la stratégie de votre jeu avec le premier tournoi international de football à 4 joueurs conçu par NES.

Introduisez chez vous les sensations fortes d'un match international avec votre jeu Coupe du Monde Nintendo. Passez... tirez... MARQUEZ!!! Amusement top niveau garanti!



UTILISATION DES COMMANDES



→ **BOUTON SELECT** — Le Bouton Select n'est pas utilisé.

→ **BOUTON START** — Utilisé pour démarrer le jeu et pour faire une pause en cours de jeu.

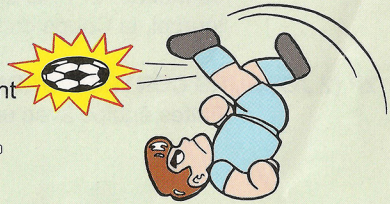
→ **MANETTE MULTIDIRECTIONNELLE** — Utilisée pour déplacer les joueurs, commander la direction d'une passe ou d'un tir, et déplacer le curseur sur un écran d'options.

→ **BOUTON A** Utilisez le Bouton A pour passer le ballon ou pour demander à vos équipiers de vous passer ce dernier quand vous attaquez. Quand vous êtes en défense, vous pouvez faire un plaquer sur votre adversaire ou demander à vos équipiers d'en faire autant en appuyant sur le Bouton A.

→ **BOUTON B** Utilisez le Bouton B pour lancer le ballon ou demander à vos équipiers de le lancer quand vous attaquez. Quand vous êtes en défense, vous pouvez faire une glissade sur votre adversaire ou demander à vos équipiers d'en faire autant en appuyant sur le Bouton B

TIRS SPECIAUX

Chaque joueur sait exécuter un tir acrobatique spécial. En appuyant simultanément sur les Boutons A et B ou simultanément sur la ✚ manette multidirectionnelle, vous pouvez déclencher le Super Tir de chaque joueur!



SELECTION DE JEU

Etant à l'écran titre, placez le curseur sur le nombre de joueurs voulu, puis appuyez sur le Bouton START. (Remarque: Le mode Match à 3 ou 4 joueurs ne peut être utilisé que si un adaptateur pour 4 joueurs est relié à votre unité NES).

★ MODE TOURNOI

1P (1 JOUEUR CONTRE L'ORDINATEUR)

Luttez contre l'élite du football mondial dans le tournoi de Coupe du Monde. Si vous battez les douze équipes rivales dans ce tournoi, la Coupe du Monde est à vous.

2P (2 JOUEURS CONTRE L'ORDINATEUR)

Faites équipe avec un camarade pour avoir deux fois plus d'action!

★ MODE MATCH

2P (1 JOUEUR CONTRE 1 AUTRE JOUEUR)

Organisez la rencontre des vos rêves en différents lieux du globe au cours de ces parties passionnantes en mode match.

3P (2 JOUEURS CONTRE 1 JOUEUR)

Branchez un dispositif NES Four Score et faites équipe avec deux camarades pour une rencontre unique à 3 joueurs.

4P (2 JOUEURS CONTRE 2 JOUEURS)

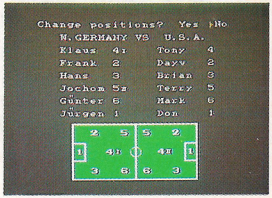
Vivez de grands moments dans des rencontres simultanées à quatre en associant un dispositif NES Four Score à votre cartouche Nintendo World Cup. A quatre joueurs, vous multiplierez l'amusement par quatre!

SELECTION D'EQUIPE ET DE JOUEUR

★ SELECTION D'EQUIPE

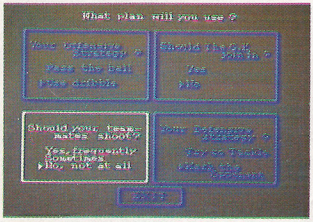
Chaque équipe a ses caractéristiques propres. Certaines sont très rapides, d'autres sont excellentes en défensive, tandis que d'autres font de bonnes passes. Essayez de trouver l'équipe présentant les meilleures qualités d'ensemble, ou prenez une équipe défavorisée et voyez jusqu'où vous pouvez la pousser! Dans les parties en mode Tournoi à 1 ou à 2 joueurs (1P ou 2P), vous ou votre équipier choisirez le pays que vous voulez représenter. Dans les parties en mode Match à 2, 3 ou 4 joueurs (2P, 3P ou 4P), chaque équipe choisira le pays qu'elle veut représenter.

★ POSITION DU JOUEUR



Tout comme pour le choix des équipes, chaque joueur possède des caractéristiques qui lui sont personnelles. Comme vous ne commandez qu'un seul joueur et que l'ordinateur commande le reste de votre équipe, essayez différents joueurs afin de découvrir l'athlète le mieux équilibré. Pour changer la position des joueurs, placez le curseur sur "YES" (OUI) et faites votre choix avec le Bouton A. Affectez un joueur à chaque position au moyen du curseur et du Bouton A. Le joueur identifié par le chiffre romain I est le joueur que vous commandez (le chiffre romain II apparaîtra à côté du nom du second joueur dans les rencontres à plusieurs joueurs).

PLANIFIEZ VOTRE STRATEGIE



Il est très important de planifier votre stratégie en vue de remporter chaque partie. Pour arriver en finale de Coupe du Monde, vous devez apprendre différentes techniques et comment adapter votre jeu à celui de vos adversaires. Pour décider de votre stratégie, placez le curseur sur l'option désirée et faites la sélection avec le Bouton A. Dès que vous avez retenu votre plan de jeu, placez le curseur sur la boîte de sortie et appuyez sur le Bouton A pour commencer à jouer.

VOTRE STRATEGIE OFFENSIVE ?

Voulez-vous que vos équipiers vous passent le ballon ou qu'ils remontent le terrain avec des dribbles. Si vous décidez qu'ils doivent remonter le terrain en dribblant, vous pouvez leur demander de vous passer le ballon en appuyant sur le Bouton

LE GARDIEN DE BUT (G.K.) DOIT-IL PASSER A L'OFFENSIVE ?

Vous voulez marquer rapidement? Faites appel à votre gardien de but et disposez d'une personne supplémentaire à l'offensive. Mais n'oubliez pas que si vous retirez votre gardien de ses buts, l'autre équipe dispose d'une meilleure occasion de marquer, car votre gardien ne sera peut-être pas capable de revenir à temps dans ses filets pour les défendre.

VOS EQUIPIERS DOIVENT-ILS FAIRE DES TIRS ?

Il est parfois utile d'obtenir un potentiel supplémentaire de tirs de la part de vos équipiers. C'est à vous de décider s'ils doivent tirer fréquemment, quelques fois seulement ou pas du tout.

VOTRE STRATEGIE DEFENSIVE ?

Vos équipiers doivent-ils essayer de plaquer vos adversaires au sol, ou doivent-ils essayer simplement de les marquer (couvrir un joueur en défense) jusqu'à ce que vous leur demandiez de faire un plaquage ou une glissade avec le Bouton A ou le Bouton B?

Toutes les équipes sont différentes. Planifiez votre stratégie avec soin pour chaque équipe et faites tous les changements nécessaires pendant la mi-temps. C'est votre préparation de chaque rencontre qui décidera de la défaite de toutes les équipes adverses et de la possession du trophée de la Coupe du Monde!

COMMENT JOUER

En utilisant la ✚ manette multidirectionnelle en combinaison avec les Boutons A et B, vous pouvez contrôler les actions offensives ou défensives de votre joueur et de vos équipiers.

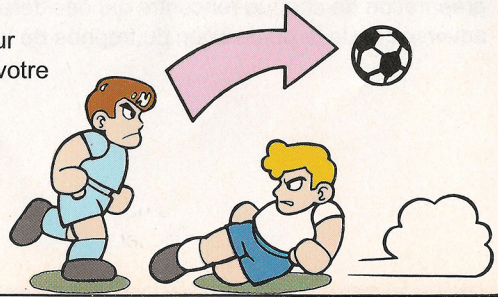
★ JEU OFFENSIF

Dribbles

Quand vous possédez le ballon, vous pouvez orienter vos dribbles en déplaçant la ✚ manette multidirectionnelle dans n'importe quelle direction.

Passes

Si vous voulez donner le ballon à un équipier, appuyez sur le Bouton A, et l'ordinateur passera automatiquement le ballon à votre équipier le plus proche. Si un de vos équipiers possède le ballon et si vous voulez qu'il vous le passe, appuyez sur le Bouton A.



Tirs

En appuyant simultanément sur le Bouton B et sur n'importe quelle direction de la ✚ manette multidirectionnelle, vous pouvez envoyer le ballon dans cette direction. Vous pouvez aussi demander à vos équipiers de lancer le ballon en appuyant sur le Bouton B.

Super Tirs

En appuyant sur les Boutons A et B simultanément, ou simultanément sur la ✚ manette multidirectionnelle, vous pouvez déclencher un Super Tir de la part du joueur. Ces tirs sont puissants et difficiles à bloquer. Du fait de la difficulté qu'ils présentent pour leurs exécutants, vous êtes limité à cinq Super Tirs par mi-temps.

Tirs Très Puissants

Quand vous avez utilisé tous vos Super Tirs, vous avez encore droit à un tir puissant. Ce Tir Très Puissant est déclenché en parcourant un certain nombre de pas avant de lancer le ballon avec le Bouton B (certains joueurs sont très costauds et n'ont pas besoin de parcourir un grand nombre de pas avant de décocher un Tir Très Puissant).

★ JEU DEFENSIF

Plaquages et Glissades

Si vous êtes près d'un adversaire en possession du ballon, vous pouvez le plaquer au sol en appuyant sur le Bouton A ou faire une glissade contre lui en appuyant sur le Bouton B. Si un équipier est plus proche du possesseur du ballon, vous pouvez lui demander de plaquer ou de faire une glissade sur l'adversaire en appuyant soit sur le Bouton A, soit sur le Bouton B.

Si vous êtes suffisamment proche de votre adversaire lors d'un plaquage ou d'une glissade, vous pouvez, en général, vous emparer du ballon et mettre temporairement au sol votre adversaire. Si un joueur est touché assez fréquemment ou fortement, il restera au sol jusqu'au prochain but ou la fin de la mi-temps.

Ne manquez pas de vérifier la boîte de communication entre joueurs située dans la partie inférieure gauche de l'écran. Communiquez avec vos équipiers au moyen du Bouton A ou du Bouton B. Ils vous indiqueront quelle sera leur prochaine action.

★ COUPS DE PIED EN CORNER ET RENTREES DE TOUCHE

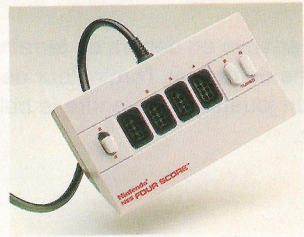
Si le ballon est envoyé en dehors du terrain derrière la ligne de but ou la ligne de touche, l'ordinateur dépêchera automati-quement un joueur pour prendre le ballon et le remettre en jeu.

MOTS DE PASSE

Dans le mode Tournoi, vous recevrez un mot de passe à la fin de chaque rencontre. Notez bien ce numéro pour vous y référer par la suite.
Quand vous disposez d'un mot de passe, vous pouvez commencer une rencontre à partir du dernier match que vous avez gagné. Pour introduire un mot de passe, appuyez sur les flèches haut ou bas pour choisir un chiffre, puis sur les flèches gauche ou droite pour déterminer la position des chiffres.

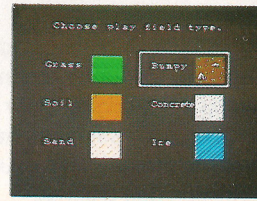
RENCONTRES A 2, 3 OU 4 JOUEURS (MODE MATC

Afin de vivre la tension du jeu avec plusieurs joueurs, utilisez un dispositif NES Four Score pour lancer un défi à un camarade ou pour vous associer à un autre dans la dernière et fabuleuse rencontre.



NES Four Score™

Dans le cas d'un jeu à plusieurs joueurs, chaque joueur ou équipe peut utiliser la ✚ manette multidirectionnelle pour choisir le pays qu'il veut représenter. Une fois les équipes choisies, vous pouvez définir les conditions du terrain pour ajouter encore plus d'intérêt au jeu.



★★★ MEMENTO DES MOTS DE PASSE ★★★

DATE	DERNIER JEU	MOT DE PASSE
	~~FRANCE~~ HOLLAND CM CAMEROUN	10301
		10300

FRANCE SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

BANDAI FRANCE garantit la présente cartouche NINTENDO contre tout défaut durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut de fabrication apparaît pendant la période de garantie, BANDAI FRANCE réparera ou remplacera gratuitement la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, veuillez retourner la cartouche à votre revendeur NINTENDO avec votre facture d'achat.

Les cartouches retournées sans factures ou après expiration de la durée de la garantie seront aux choix de BANDAI FRANCE, soit réparées soit remplacées à la charge du client.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

Pour toute information sur cette cassette ou sur les jeux NINTENDO, appelez: 16(1) 34.40.33.33.

BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

BANDAI B. V. (''BANDAI'') garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que la NINTENDO GAME PAK (''Cartouche'') (à l'exception des accessoires de cartouches) ne comporte aucun défaut de matériau ou d'exécution durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie apparaît durant cette période, BANDAI soit réparera soit remplacera gratuitement, à son choix, la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, retournez la cartouche à votre revendeur NINTENDO ou expédiez-la en recommandé et port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat à:

BANDAI B. V.
Nintendo Service-Monteur
Trade Mart B.P. 271
1020 Bruxelles - BELGIQUE

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront, au choix de BANDAI ou réparées ou remplacées à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie. A cet effet, appelez BANDAI/Nintendo Service au no. (02) 478-92-08 pour connaître le montant qui vous sera facturé.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après acquisition.

Dit zegel is uw verzekering dat Nintendo dit produkt heeft bekeken en dat het voldoet aan onze eisen te weten betrouwbaarheid en entertainment waarde. Let erop dat dit zegel altijd op spelletjes en accessoires aanwezig is omdat dit ecn compleet en passend Nintendo systeem waarborgt.

WAARSCHUWING

1. Deze spelcassette is uiterst gevoelig.Stoot er niet tegen aan en laat hem niet vallen. Bewaar hem niet bij te hoge of te lage temperaturen. Haal hem vooral niet uit elkaar.
2. Kom niet aan de electrische contacten. Houdt hem uit de buurt van water, anders beschadig je het spel.
3. Maak hem niet schoon met benzine, thinner,alcohol of andere vluchtige schoonmaakmiddelen.
4. Stop de spelcassette in de beschermhoes als je hem niet gebruikt.
5. Controleer of er geen vuil zit op de electrische contacten als je de spelcassette in de Control Deck stopt.

N.B.:

Nintendo behoud zich het recht voor om, zonder aankondiging vooraf, de produkten of verpakkingen te wijzigen

⚠ WAARSCHUWING ⚠

GEEN PROJECTIE TV GEBRUIKEN

Gebruik met je Nintendo Entertainment System (NES) en NES spellen geen projectie TV. Als je videospellen met stilstaand beeld of tekeningen gebruikt met je projectie TV kan je TV blijvend beschadigd worden. Dergelijke schade kan voorkomen worden door je videospel op stop of pauze te zetten. Als je met NES spellen een projectie TV gebruikt zal Nintendo niet verantwoordelijk zijn voor enige schade. Deze situatie; is niet veroorzaakt door een defect in de NES of NES spellen; andere stilstaande of repeterende beelden kunnen dergelijke schade veroorzaken aan een projectie TV. Neem a.u.b. kontakt op met uw TV leverancier voor verdere informatie.

Hartelijk dank voor het kopen van deze Nintendo World Cup™★ spelcassette voor je Nintendo Entertainment System™.

Lees deze handleiding grondig door en houd hem ook bij het spelen steeds bij de hand om er dingen in op te zoeken. Des te meer plezier heb je van dit spel.

INHOUD

DE STRIJD OM DE WERELDBEKER 24
CONTROLLER-FUNCTIES 25
KEUZE VAN HET AANTAL SPELERS 27
KEUZE VAN HET TEAM EN DE SPELERS 29
HET BEPALEN VAN JE STRATEGIE 30
HOE JE DIT SPEL SPEELT 33
PASWOORDEN 36
HOE JE SPEELT MET 2, 3 OF 4 SPELERS 37

™ & ® zijn gedeponeerde handelsmerken van Nintendo Co., Ltd.
© 1990 Nintendo Co., Ltd.
★ © 1990 Technos Japan Corp.
Licensed exclusively to Nintendo Co., Ltd.

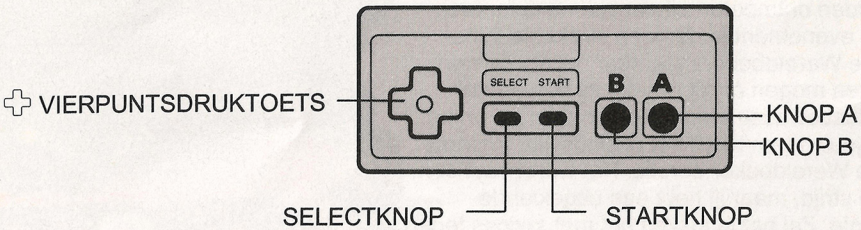
DE STRIJD OM DE WERELDBEKER !

Het Wereldkampioenschap Voetbal is het grootste sportevenement ter wereld. Teams uit 13 landen ontmoeten elkaar tijdens di fantastische evenement in de hoop straks de felbegeerde Wereldbeker mee naar huis te nemen. Anderen mogen al blij zijn dat zij een aantal kwalificatiewedstrijden goed zijn doorgekomen, maar jouw team heeft het uiteindelijke toernooi om de Wereldbeker bereikt. Het wordt vast een zware strijd, maar jij hebt een uitgekiende strategie. Zal het je lukken het met succes tegen de beste teams ter wereld op te nemen en als eerste te eindigen ?

Selecteer uitsluitend de beste spelers (elke speler heeft z'n speciale vaardigheden en sterke punten), kies op wat voor veld je wilt spelen en trek je plan in het eerste Wereldkampioenschap Voetbal voor teams van vier spelers voor je Nintendo.

Ervaar de spanning en de sensatie van internationaal topvoetbal in je eigen huis met Nintendo World Cup. Zet voor... schiet... DOELPUNT! Dat is nou plezier van wereldklasse!

CONTROLLER-FUNCTIES



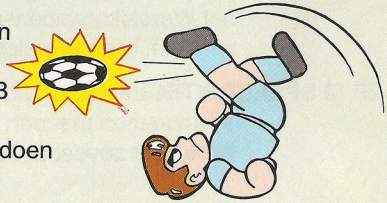
➔ **SELECTKNOP**	De SELECTKNOP wordt niet gebruikt.
➔ **STARTKNOP**	Hiermee wordt het spel gestart en gestopt voor de pauze.
➔ **VIERPUNTSDRUKTOETS**	Hiermee beweeg je de speler, bepaal je de richting van een schot en beweeg je de cursor over ieder keuzescherm.

➔ **KNOP A** Gebruik knop A om de bal naar een medespeler te plaatsen of om je teamgenoten te vragen hem naar je toe te spelen als je in de aanval bent. Tijdens verdedigende acties kun je er een tegenstander mee aanvallen of er je teamgenoten mee vragen dat te doen.

➔ **KNOP B** Gebruik knop B om de bal te schieten of je medespelers te vragen dat te doen als je in de aanval bent. Als je in de verdediging bent, kun je er een sliding mee maken of er je teamgenoten mee vragen dat te doen.

BIJZONDERE SCHOTTEN

Elke speler beheerst een bijzonder schot. Door tegelijkertijd knop A en B in te drukken of dat tezamen met de ✚ vierpuntsdruktoets te doen kun je het specialisme van iedere speler activeren.



KEUZE VAN HET AANTAL SPELERS

Als je in het titelbeeld bent, kies dan het gewenste aantal spelers met behulp van de cursor. (Opmerking: de stand voor 3 of 4 spelers kan alleen worden ingeschakeld als de Four Score op je Nintendo is aangesloten).

★ TOERNOOISTAND

1P (1 SPELER TEGEN DE COMPUTER)

Ga de strijd aan tegen 's werelds beste spelers in het toernooi om het Wereldkampioenschap Voetbal. Als je alle 12 overige teams verslaat, is de Wereldbeker van jou!

2P (2 SPELERS TEGEN DE COMPUTER)

Vorm samen met een vriendje of vriendinnetje een team en beleef twee keer zoveel actie!

★ WEDSTRIJDSTAND

2P (1 SPELER TEGEN 1 SPELER)

Speel de wedstrijden van je dromen op verschillende plaatsen in de wereld in dit opwindende spel.

3P (2 SPELERS TEGEN 1 SPELER)

Gebruik de Nintendo Four Score en vraag twee andere spelers voor dit unieke spel voor drie personen.

4P (2 SPELERS TEGEN 2 SPELERS)

Met de Nintendo Four Score en de Nintendo World Cup spelcassette wordt dit spel voor vier deelnemers pas echt spannend. En met zijn vieren heb je ook vier keer zoveel plezier!

KEUZE VAN HET TEAM EN DE SPELERS

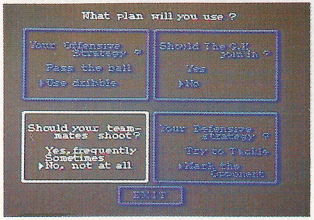
★ KEUZE VAN HET TEAM

Elk team heeft zijn eigen unieke eigenschappen. Sommige teams zijn erg snel, sommige zijn uiterst sterk in de verdediging en andere zijn weer sterk in het plaatsen van de bal. Probeer het team te vinden dat de beste combinatie in zich heeft, of kies een team dat weinig kans maakt en zie maar hoever je daarmee komt. In de wedstrijden voor 1 speler (1P) en 2 spelers (2P) kiezen jij en je medespeler het land dat je wilt vertegenwoordigen. In de wedstrijden voor 3 personen (3P) of 4 personen (4P) kiest elk team een land.

★ DE OPSTELLING

Evenals dat bij teams het geval is, heeft elke speler zijn eigen unieke eigenschappen. Omdat jij maar één speler bestuurt en de computer de overige, kun je het beste wat met je spelers experimenteren om te zien, wie het meeste kan.
Om de opstelling van je spelers te veranderen plaats je de cursor op "YES" en kies je hem uit met behulp van knop A. Wijs voor iedere plaats een speler aan met de cursor en knop A. De speler met het Romeinse cijfer I op z'n shirt is degene die jij bestuurt (bij meerdere spelers verschijnt het Romeinse cijfer II naast de naam van de tweede speler).

HET BEPALEN VAN JE STRATEGIE



Het is erg belangrijk de juiste strategie te kiezen om iedere wedstrijd te kunnen winnen. Om de finale van deze Wereldkampioenschappen te kunnen halen moet je verschillende technieken leren en je aanpassen aan de speelwijze van je tegenstanders.
Om je strategie te bepalen, plaats je de cursor op de keuzemogelijkheid die jou voor ogen staat en druk je op knop A om deze te selecteren. Staat je aanpak eenmaal vast, verplaats dan de cursor naar het vakje met EXIT en druk op knop A om het spel te beginnen.

JE AANVALSSTRATEGIE?

Wil je dat je medespelers jou de bal toespelen of heb je liever dat ze er het veld mee overdribbelen. Kies je voor het laatate, druk dan op knop A zodra je vindt dat ze de bal aan jou moeten afspelen.

MOET DE KEEPER (G.K.) MEEDOEN ?

Wil je snel scoren? Gebruik dan je doelverdediger als "vliegende keep" tijdens de aanval. Maar denk er aan dat het andere team meer kans krijgt te scoren als jouw keeper mee naar voren gaat. Want misschien lukt het hem niet weer op tijd zijn doel te bereiken.

MOETEN JE MEDESPELERS SCHIETEN ?

Soms vergroot je je kansen op een doelpunt door je teamgenoten te laten schieten. Je kunt zelf bepalen of zij dat vaak doen of alleen maar af en toe of helemaal niet.

JE VERDEDIGINGSSTRATEGIE ?

Moeten je teamgenoten een tegenstander aanvallen of moeten zij deze vooral afdekken totdat je ze vraagt aan te vallen of een sliding te maken met knop A of B ?

Niet ieder team is gelijk. Bepaal je strategie voor elk team met zorg en geef desnoods nieuwe aanwijzingen in de pauze. Je kansen om alle overige teams te verslaan en de Wereldbeker te veroveren hangen helemaal af van de wijze waarop jij iedere wedstrijd voorbereidt.

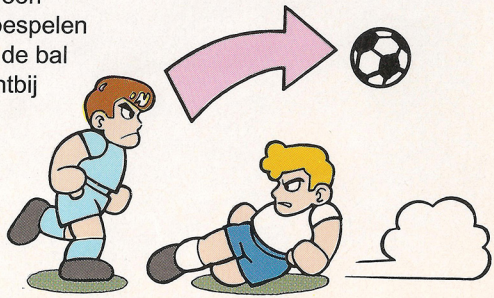
HOE JE DIT SPEL SPEELT

Door de ✚ vierpuntsdruktoets te gebruiken in combinatie met de knoppen A en B kun je de aanvallende en verdedigende bewegingen van jouw speler en je teamgenoten bepalen.

★ AANVAL

Dribbelen Als je de bal hebt kun je je dribbels regelen door de ✚ vierpuntsdruktoets in iedere gewenste richting te bewegen.

Schieten Als je de bal naar een medespeler wilt toespelen druk je op knop A. De computer zal de bal dan automatisch naar de meest dichtbij zijnde teamgenoot plaatsen. Als een medespeler de bal heeft die jij wilt hebben, druk dan eveneens op knop A.



Afgeven

Druk op knop B en tegelijkertijd op de ✚ vierpuntsdruktoets om de richting van de bal te bepalen. Zo plaats je hem waar je hem hebben wilt. Je kunt ook je medespelers vragen hem naar jou te spelen door op knop B te drukken.

Superschoten

Door tegelijkertijd de knoppen A en B in te drukken, tezamen met de ✚ vierpuntsdruktoets, kun je het bijzondere schot van iedere speler activeren. Dit zijn harde schoten die lastig te keren zijn. Omdat ze voor de spelers heel moeilijk zijn uit te voeren, mag je maar vijf superschoten per speelhelft gebruiken.

Krachtschoten

Zijn al je superschoten opgebruikt, dan heb je altijd nog de zeer krachtige schoten (zeg maar "poeiers") over. Deze activeer je door een aanloop te nemen voordat je de bal met knop B schiet. Enkele spelers zijn uiterst sterk en hebben daarom minder aanloop nodig om superhard te schieten.

★ VERDEDIGEN

Aanvallen en slidings Als je in de buurt van een tegenstander bent die de bal heeft, kun je hem aanvallen door op knop A te drukken of een sliding uitvoeren met knop B. Als er een teamgenoot dichter bij die speler staat dan jij, kun je hem door middel van knop A of B vragen aan te vallen of een sliding te maken.

Ben je voldoende dichtbij je tegenstander als je hem aanvalt of een sliding maakt, dan lukt het je meestal wel hem de bal te ontfutselen en hem tijdelijk tegen de grond te werken. Als een speler vaak of hard genoeg geraakt is, blijft hij liggen tot er een doelpunt gemaakt is of tot het einde van de speelhelft.

Controleer om zeker te zijn de spelers communicatie doos in de linker onderhoek op het scherm.
Praat met je teamgenoten door de A of B knop te gebruiken. Zij zullen je vertellen wat hun volgende actie zal zijn.

★ HOEKSCHOPPEN EN INWORPEN

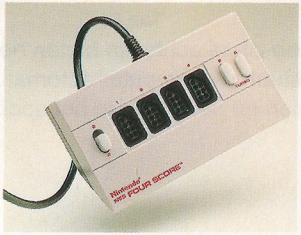
Als de bal over een zij- of achterlijn buiten het speelveld wordt geschopt, stuurt de computer automatisch een speler om hem op te halen en hem weer in het spel te brengen.

PASWOORDEN

In de Toernooistand krijg je na iedere wedstrijd een paswoord. Schrijf dit getal op voor later.
Heb je eenmaal een paswoord, dan kun je een wedstrijd beginnen vanaf de laatste die je hebt gespeeld. Druk met de vierpuntsdruktoets naar boven of naar beneden om een cijfer te kiezen en daarna naar links of rechts om de plaats van de cijfers te bepalen.

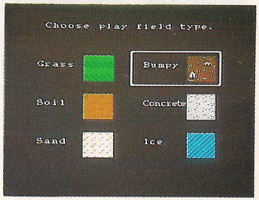
HOE JE SPEELT MET 2, 3 OF 4 SPELERS

Om met meerdere spelers te kunnen spelen heb je een NES Four Score nodig. Je kunt dan een of meerdere vriendjes of vriendinnetjes uitdagen of daar een team mee vormen om weer een droomwedstrijd te spelen.



NES Four Score™

Als er met meerdere spelers wordt gespeeld, kan elk van hen met behulp van de ✚ vierpuntsdruktoets het land uitkiezen dat hij of zij wil vertegenwoordigen. Zijn de teams eenmaal bepaald, dan kun je zelf de condities van het speelveld kiezen om het nog wat moeilijker te maken.



★ ★ ★ OPGAVE PASWOORDEN ★ ★ ★

DATUM	LAATSTE WEDSTRIJD	PASWOORD

90 DAGEN GARANTIE
Nintendo Entertainment System GAME PAKS

BANDAI B.V. ("BANDAI") garandeert aan de eerste consument - koper/gebruiker dat dit Nintendo Entertainment System Game Pak ("Pak") (met uitzondering van Game Pak Accessoires) gedurende 90 dagen na aankoop geen materiaal - of constructiefouten zal vertonen.

Indien toch een defect optreedt dat gedekt wordt door de onderhavige 90 dagen garantie, zal BANDAI het Pak kosteloos repareren of vervangen, zulks ter harer keuze. Om van deze service gebruik te kunnen maken, retourneert u het Pak aan uw Nintendo dealer, dan wel, voldoende gefrankeerd en met volledig aankoopbewijs aan:

BANDAI B.V.
Nintendo Service-Monteur
Postbus 564
3430 AN Nieuwegein
NEDERLAND
Tel.: 03402-51353

BANDAI B.V.
Nintendo Service-Monteur
Trede Mart B.P. 271
1020 Brussel
BELGIE
Tel.: (02) 478-92-08

Paks welke zonder geldig aankoopbewijs of na het verstrijken van de 90 dagen termijn worden aangeboden, zullen gerepareerd of vervangen worden - en zulks naar keuze van BANDAI - tegen de buiten de garantie vallende kosten. Belt u van tevoren over de kosten met de BANDAI/Nintendo consumentendienst op tel. nummer 03402-51353 (Nederland), of (02) 478-92-08 (Belgie).

Deze garantie geldt niet als het Pak beschadigd is door onachtzaamheid, ongeluk, misbruik of indien veranderingen aan het Pak zijn aangebracht na de aanschaf.

MEMO

MEMO

MEMO

11129

Nintendo®

BAN DAI

DISTRIBUTED BY BANDAI
MADE IN JAPAN BY NINTENDO
DISTRIBUÉ PAR BANDAI
FABRIQUE AU JAPON PAR NINTENDO

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON